

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
BERBASIS VIRTUAL BERNUANSADAT LAMPUNG  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**LIA NOVITA SARI  
NPM : 1711100084**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
TAHUN 1441 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA  
BERBASIS VIRTUAL BERNUANSADAT LAMPUNG  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi Syarat–  
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**LIA NOVITA SARI  
NPM : 1711100084**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing I : Drs. Ahmad Sodik, M.Ag**

**Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
TAHUN 1441 H/2021 M**

## ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Akan tetapi, media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah media sederhana yang berupa buku paket dan juga dari segi penyampaianya masih terlalu konvensional sehingga kurang menarik. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan masalah, “Bagaimana keefektifan, kelayakan serta respon peserta didik terhadap media permainan ular tangga berbasis virtual?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga berbasis virtual, kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata Pelajaran IPA pada materi organ manusia dan hewan. Jenis penelitian ini model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh jumlah skor validasi ahli media yaitu 81% dan 84,5% dengan kategori “sangat layak” dan ahli materi adalah 83,3% dan 82,3% dengan kategori “sangat layak”. Selanjutnya respon pendidik sebanyak 3 orang masing-masing sebesar 83,3%, 85% dan 89% dengan kategori “sangat layak” dan respon peserta didik sebesar 89,4% menunjukkan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berbasis virtual dengan nuansa adat Lampung efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual; ADDIE, motivasi belajar.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lia Novita Sari  
NPM : 1711100084  
Jurusan : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “pengembangan media permainan ular tangga berbasis virtual bernuansa adat lampung untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggungjawab sepenuhnya ada di penulis. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 8 oktober 2021



Lia Novita Sari  
NPM. 1711100084





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA BERBASIS VIRTUAL BERNUANS  
ADAT LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

**Nama : Lia Novita Sari  
NPM : 1711100084  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Ahmad Sodiq, M.Ag**

**NIP. 197311182000031002**

**Pembimbing II**

**Nurul Hidayah, M. Pd.**

**NIP. 197805052011012006**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M. Pd.**

**NIP. 196910031997022002**





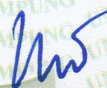
**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721780887

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS VIRTUAL BERNUANS A DAT LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK** yang disusun oleh: **LIA NOVITA SARI, NPM. 1711100084**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Kamis, Tanggal 18 November 2021 pukul 13.00-15.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua Sidang** : Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd (.....) 

**Sekretaris** : Yuli Yanti, M.Pd. I (.....) 

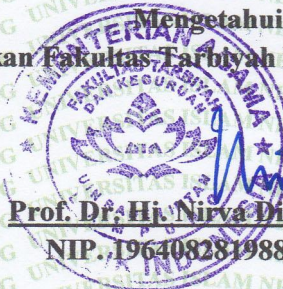
**Penguji Utama** : Nurhaidah Widiyani, M. Biotech (.....) 

**Penguji Pendamping I** : Ahmad Sodiq, M. Ag (.....) 

**Penguji Pendamping II** : Nurul Hidayah, M.Pd (.....) 

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
NIP. 196408281988032002



## MOTTO

تَعَلَّمُوا أَوْ عَلِّمُوا أَوْ تَوَاصَعُوا الْمُعَلِّمِيكُمْ وَلْيَلْزُوا الْمُعَلِّمِيكُمْ ( رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ )

"Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu."

(HR Tabrani).

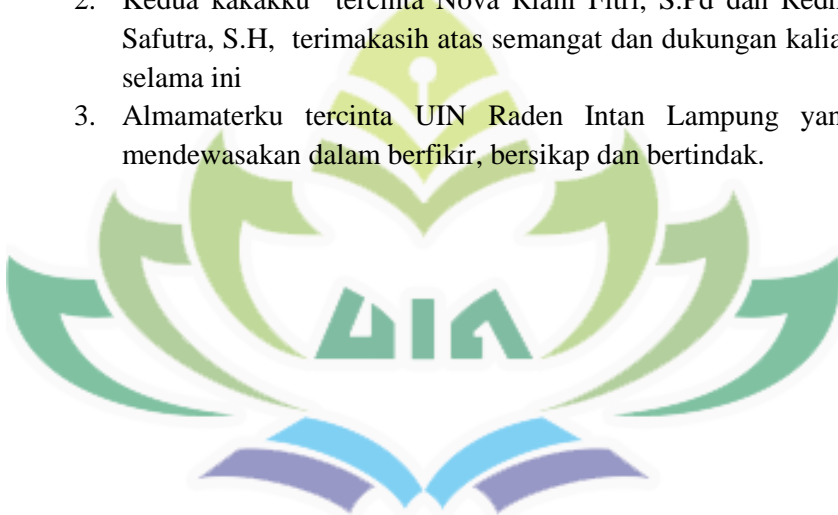


## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim...*

Teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah subhana wataa'alla, ku persembahkan sebuah karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasihku yang tulus kepada:

1. Orang tua ku yang tercinta, ayahanda Abdul Wahab dan Ibunda Ona Riani yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, do'a, dorongan, nasehat, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak tergantikan.
2. Kedua kakakku tercinta Nova Riani Fitri, S.Pd dan Redho Safutra, S.H, terimakasih atas semangat dan dukungan kalian selama ini
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang mendewasakan dalam berfikir, bersikap dan bertindak.





## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Lia Novita Sari dilahirkan di Negeri Baru, kec. Blambangan Umpu, kab. Way Kanan pada tanggal 8 mei 1999 dari pasangan bapak Abdul Wahab dan ibu Ona Riani sebagai anak bungsu dari 3 bersaudara. Penulis memiliki satu kakak perempuan yang bernama Nova Riani Fitri, S.Pd dan satu kakak laki-laki yang bernama Redho Safutra, S.H.

Penulis mengawali pendidikan dimulai dari SDN 1 Negeri Baru lulus pada tahun 2011, dilanjutkan pendidikan di SMPN 1 Blambangan Umpu lulus pada tahun 2014, kemudian melanjutkan di SMAN 1 Blambangan Umpu lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa melalui jalur SPAN-PTKIN di program studi pendidikan guru madrasah ibtdaiyah (PGMI), fakultas tarbiyah dan keguruan di UIN Raden Intan Lampung.

Selama menjadi mahasiswi penulis pernah aktif organisasi dikampus yaitu PUSKIMA (pusat kajian ilmiah mahaiswa) dan menjabat sebagai anggota. Pada tahun 2020 penulis melaksanakan kuliah kerja nyata- Dari Rumah (KKN-DR) di desa Umpu Bhakti, kec. Blambangan Umpu, kab. Way kanan. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MI Darul Huda Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim,*

*Assalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh*

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul pengembangan media permainan ular tanga berbasis virtual bernuansa adat Lampung untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu tarbiyah dan keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Moh. Mukri, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
2. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Syonidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
4. Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
5. Drs. Ahmad Sodiq, M.Ag selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan ibu dosen serta staff jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
8. Bapak ibu guru dan siswa di SDN 2 Negeri baru, MIN 2 Bandar Lampung dan MIN 3 bandar Lampung yang telah ikut serta dalam membantu penyelesaian skripsi ini.

9. Sahabat-sahabatku selama perkuliahan yang aku sayangi Lingga Nur Halyza, Leni Riana, Shinta Meliasari dan Rahma Nurhaliza, terimakasih atas dukungan dan semangat yang kalian berikan.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Teman-teman PGMI kelas A UIN Raden Intan Lampung angkatan 2017 terimakasih atas persaudaraannya dan kebersamaannya.

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

*Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Bandar Lampung, 8 Oktober 2021

Penulis

**Lia Novita Sari**

**NPM. 1711100084**



## DAFTAR ISI

|   | Halaman     |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....              | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRAK</b> .....                    | <b>ii</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN</b> .....           | <b>iv</b>   |
| <b>PERSETUJUAN</b> .....                | <b>v</b>    |
| <b>PENGESAHAN</b> .....                 | <b>vi</b>   |
| <b>MOTTO</b> .....                      | <b>vii</b>  |
| <b>PERSEMBAHAN</b> .....                | <b>viii</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b> .....              | <b>ix</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....             | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                 | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....               | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....              | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....            | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                |             |
| A. Penegasan Judul .....                | 1           |
| B. Alasan Memilih Judul .....           | 2           |
| C. Latar Belakang Masalah .....         | 3           |
| D. Identifikasi Masalah .....           | 9           |
| E. Pembatasan Masalah .....             | 10          |
| F. Perumusan Masalah.....               | 10          |
| G. Tujuan Penelitian.....               | 10          |
| H. Manfaat Penelitian.....              | 11          |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>            |             |
| A. Model Pengembangan .....             | 13          |
| 1. Model Pengembangan 4D .....          | 13          |
| 2. Model Pengembangan ADDIE .....       | 13          |
| 3. Model Dick And Carey .....           | 15          |
| B. Pengembangan Media Pembelajaran..... | 15          |
| 1. Media Pembelajaran.....              | 15          |

|  |    |
|--|----|
| 2. Macam-macam Media Pembelajaran .....  | 16 |
| 3. Fungsi Media Pembelajaran .....   | 17 |
| 4. Kriteria Media Pembelajaran .....   | 18 |
| C. Media pembelajaran berbasis virtual .....                                   | 19 |
| D. Media permainan Ular Tangga .....   | 20 |
| 1. Media Permainan Tradisional .....   | 20 |
| 2. Pengertian Permainan Ular Tangga .....                                      | 21 |
| 3. Komponen Pengembangan Media Permainan<br>Ular Tangga berbasis virtual ..... | 21 |
| 4. Cara Penggunaan Media Permainan Ular<br>Tangga berbasis virtual .....       | 22 |
| E. Nuansa Lampung .....  | 23 |
| F. Motivasi Belajar .....  | 23 |
| 1. pengertian Motivasi Belajar .....   | 23 |
| 2. Sumber Motivasi Peserta didik .....   | 24 |
| 3. fungsi dan karakteristik motivasi peserta didik .....                       | 25 |
| G. Pembelajaran Tematik .....  | 26 |
| 1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....                                       | 26 |
| 2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik .....                                | 27 |
| H. Kajian Penelitian Yang Relevan .....  | 27 |
| I. Kerangka Berfikir .....   | 30 |
| J. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....                                  | 32 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Tempat Dan Waktu Penelitian Pengembangan ..... | 33 |
| B. Karakteristik sasaran penelitian .....         | 33 |
| C. pendekatan dan Metode Penelitian .....         | 33 |
| D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....     | 34 |
| E. Instrumen Penelitian .....                     | 37 |
| F. Uji Coba Produk .....                          | 37 |
| G. Teknik Analisa Data .....                      | 38 |

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Hasil penelitian.....               | 41 |
| 1. Tahap Analisis .....                | 41 |
| 2. Tahap Desain.....                   | 42 |
| 3. Tahap Pengembangan.....             | 43 |
| a. Validasi Ahli Media Tahap I.....    | 43 |
| b. Validasi Ahli Media Tahap II.....   | 45 |
| c. Validasi Ahli Materi Tahap I.....   | 47 |
| d. Validasi Ahli Materi Tahap II ..... | 49 |
| e. Saran/Masukan Ahli Materi .....     | 52 |
| f. Saran/Masukan Ahli Media.....       | 53 |
| 4. Tahap Implementasi .....            | 55 |
| a. uji coba pendidik kelas V.....      | 55 |
| b. hasil uji skala kecil .....         | 58 |
| c. hasil uji skala besar .....         | 69 |
| 5. Tahap Evaluasi .....                | 79 |
| B. Pembahasan.....                     | 80 |

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 85 |
| B. Saran.....      | 85 |

## **DAFTAR RUJUKAN**

## **LAMPIRAN**

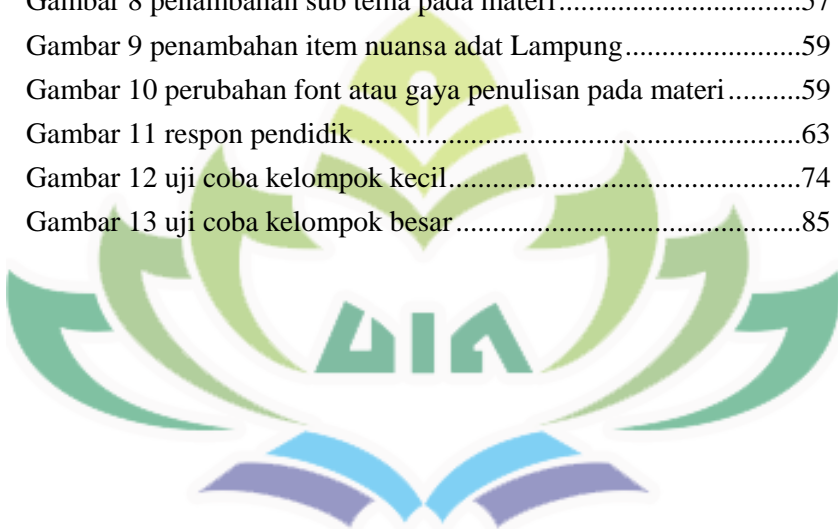


## DAFTAR TABEL

|   | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1 Model Pengembangan ADDIE.....                           | 14      |
| Tabel 2 Kriteria Validasi Analisis Rata-Rata Perindikator ..... | 36      |
| Tabel 3 Interpretasi Skor Kuesioner Validasi .....              | 41      |
| Tabel 4 Interpretasi Skor Kuesioner Respon Peserta Didik .....  | 42      |
| Tabel 5 Angket Validasi, Pendidik Dan Peserta Didik .....       | 42      |
| Tabel 6 Hasil Uji Ahli Media Sebelum Revisi (Tahap 1) .....     | 48      |
| Tabel 7 Hasil Uji Ahli Media Setelah Revisi (Tahap 2) .....     | 50      |
| Tabel 8 Hasil Uji Ahli Materi Sebelum Revisi (Tahap 1).....     | 52      |
| Tabel 9 Hasil Uji Ahli Materi Setelah Revisi (Tahap 2) .....    | 54      |
| Tabel 10 Saran/Masukan Ahli Materi .....                        | 56      |
| Tabel 11 Saran/Masukan Ahli Media.....                          | 58      |
| Tabel 12 Respon pendidik SDN 2 Negeri Baru .....                | 61      |
| Tabel 13 Respon pendidik MIN 2 Bandar Lampung .....             | 61`     |
| Tabel 14 Respon pendidik MIN 3 Bandar Lampung .....             | 62      |
| Tabel 15 Data respon kelompok kecil .....                       | 63      |
| Tabel 16 data <i>pretest</i> kelompok kecil.....                | 66      |
| Tabel 17 data <i>posttest</i> kelompok kecil .....              | 67      |
| Tabel 18 Data Respon kelompok besar .....                       | 75      |
| Tabel 19 data <i>pretest</i> kelompok besar .....               | 77      |
| Tabel 20 data <i>pretest</i> kelompok besar .....               | 81      |

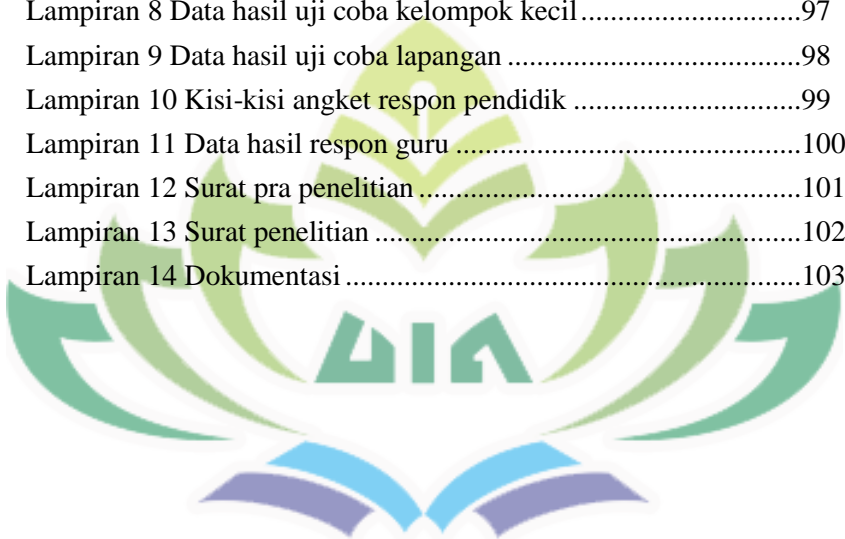
## DAFTAR GAMBAR

|  | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1 Kerangka Berpikir .....                                   | 32      |
| Gambar 2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....                     | 36      |
| Gambar 3 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Media Tahap I ....  | 49      |
| Gambar 4 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Media Tahap II ...  | 51      |
| Gambar 5 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi Tahap I .... | 53      |
| Gambar 6 Grafik Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi Tahap II.... | 55      |
| Gambar 7 penambahan gambar pada materi .....                       | 57      |
| Gambar 8 penambahan sub tema pada materi.....                      | 57      |
| Gambar 9 penambahan item nuansa adat Lampung.....                  | 59      |
| Gambar 10 perubahan font atau gaya penulisan pada materi.....      | 59      |
| Gambar 11 respon pendidik .....                                    | 63      |
| Gambar 12 uji coba kelompok kecil.....                             | 74      |
| Gambar 13 uji coba kelompok besar .....                            | 85      |



## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1 Kisi-kisi angket validasi ahli materi .....        | 70  |
| Lampiran 2 Data hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi ..... | 85  |
| Lampiran 3 Data hasil validasi tahap II oleh ahli materi..... | 86  |
| Lampiran 4 Kisi-kisi angket validasi ahli media.....          | 87  |
| Lampiran 5 Data hasil validasi tahap 1 oleh ahli media.....   | 90  |
| Lampiran 6 Data hasil validasi tahap II oleh ahli media ..... | 93  |
| Lampiran 7 Kisi-kisi angket respon peserta didik.....         | 95  |
| Lampiran 8 Data hasil uji coba kelompok kecil.....            | 97  |
| Lampiran 9 Data hasil uji coba lapangan .....                 | 98  |
| Lampiran 10 Kisi-kisi angket respon pendidik .....            | 99  |
| Lampiran 11 Data hasil respon guru .....                      | 100 |
| Lampiran 12 Surat pra penelitian .....                        | 101 |
| Lampiran 13 Surat penelitian .....                            | 102 |
| Lampiran 14 Dokumentasi .....                                 | 103 |





## BAB I PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul skripsi ini dan untuk menghindari kesalahpahaman maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksud adalah **“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS VIRTUAL BERNUANSA ADAT LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK”**. Adapun uraian dari beberapa istilah judul dalam skripsi ini yaitu sebagai berikut:

Pengembangan adalah sebuah penelitian yang mengembangkan sebuah suatu hal menjadi lebih baik dari sebelumnya dan metode penelitian pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup> Media permainan Menurut Sadiman, dkk bahwa permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.<sup>2</sup> Virtual ialah dunia daring besar-besaran (MMOW) dan lingkungan simulasi berbasis Komputer, dihuni oleh banyak pengguna yang dapat membuat avatar pribadi secara bersamaan dan secara independen menjelajahi dunia maya. Pembelajaran virtual ialah bagian dari *distance learning*.<sup>3</sup> Dapat diartikan bahwasanya media berbaisi virtual adalah sebuah media dengan pemanfaatan teknologi dan

---

<sup>1</sup> Sri rezeki, ishafit, “pengembangan media pembelajaran interaktif untuk sekolah menengah atas kelas XI pada pokok bahasan momentum”, *jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan fisika*, Vol. 3, No. 1, (2017): 32.

<sup>2</sup> Indah Cahyani Lestari, “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”, *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, Vol. 2, No. 21, (2021): 81

<sup>3</sup> Amri Tandukmlangi& Carlina Amri, *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), h.

internet dalam penggunaannya. Bernuansa ataupun Nuansa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah variasi ataupun perbedaan yang sangat halus ataupun kecil sekali<sup>4</sup> dapat diartikan bahwa nuansa adat Lampung ialah pencampuran adat Lampung dalam penggunaannya. Motivasi belajar menurut Woodworth dalam Wina Sanjaya adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan.<sup>5</sup> Dapat diartikan bahwa motivasi belajar ialah dorongan dari diri untuk mempunyai kegigihan dan semangat dalam belajar baik dari faktor internal maupun eksternal.

## B. Alasan Memilih Judul

skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual Bernuansa Adat Lampung Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”. Alasan penulis memilih judul ini dikarenakan beberapa hal yakni:

1. Munculnya pandemi mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring, banyak sekolah yang tengah berusaha memberikan pembelajaran secara maksimal meski secara daring, selain ini banyak permasalahan dalam pembelajaran berupa penyajian pembelajaran yang masih diterapkan secara konvensional. Hal ini membuat penulis ingin mengembangkan sebuah media permainan ular tangga berbasis virtual yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja selain itu juga media ular tangga berbasis virtual dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik saat proses pembelajaran, khususnya kelas V SD/MI.
2. Proses pembelajaran masih bersifat umum dan belum memaparkan adanya unsur budaya daerah atau budaya Lampung maka dari itu penulis mengembangkan Media permainan ular tangga berbasis virtual dengan nuansa adat

---

<sup>4</sup> Nandita Wana Putri, “Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung”, *Jurnal Of Linguistics*, Vol. 3, No. 1, (2018): 83.

<sup>5</sup> Amna Emda, “kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran”, *Lantanida Journal*, Vol. 5, No. 2, (2017), h. 175

Lampung di dalamnya, khususnya di kelas V tema 6 organ tubuh manusia dan hewan.

3. Penulis memilih SDN 2 Negeri baru sebagai objek penelitian skala kecil dan MIN 2 dan MIN 3 bandar lampung sebagai objek penelitian skala besar karena ingin melihat penerapan pembelajaran yang dilakukan secara daring.

### C. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran penggunaan media sangat penting untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sementara Karwono dan Mularsi menyatakan bahwa pembelajaran berasal kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu.<sup>6</sup> Umar, menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.<sup>7</sup> Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berarti perantara untuk menyampaikan pembelajaran dengan alat, metode dan teknik supaya pembelajaran disampaikan dengan efektif.

Media permainan merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan. Sejalan dengan itu juga penelitian dari Colliver & Nikolay Veraksa yang menyatakan bahwa permainan sangat diperlukan oleh anak usia

---

<sup>6</sup> Nurul Hidayah dan rifky Khumairo ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, jurnal terampil, Vol. 4, N6. 1, (2017): 36

<sup>7</sup> Joko kuswanto dan ferri radiansyah, “media pembelajaran berbasis android pada mata Pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI”, Vol.14, No. 1, (2018): 16.

dini untuk memaksimalkan proses belajarnya. Dalam jurnal Nila Mayang Sari, Elindra Yetti dan Hapidin dengan “judul Pengembangan Media Permainan *Mipon's Daily* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak” menemukan bahwa anak-anak terlihat antusias dan bersemangat untuk bermain media permainan. Alasannya, menurut guru media permainan ini merupakan sesuatu yang baru bagi anak karena biasanya media digital hanya digunakan untuk menampilkan gambar saja sedangkan media *Mipon's Daily* ini dilengkapi dengan efek suara dan ilustrasi musik. Sesuai dengan penelitian dari Miller yang menyebutkan bahwa sebuah aplikasi yang diciptakan secara kreatif dan menghibur mampu memberikan daya tarik yang kuat bagi anak.<sup>8</sup> Dari beberapa pendapat diatas dapat diketahui bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mengurangi tingkat kejenuhan peserta didik saat belajar.

Di masa sekarang kita merasakan pesatnya perkembangan teknologi, Futurolog Alfin Toffler menyebut zaman ini dengan sebutan zaman informasi, Teknologi komunikasi ialah penerapan-penerapan prinsip-prinsip keilmuan komunikasi untuk memproduksi suatu item material bagi efektifitas dan efesiensi proses komunikasi. namun kemajuan teknologi komunikasi tersebut tidak serta merta menguntungkan dalam segala aspek, disamping banyak kegunaan dan manfaatnya banyak juga dampak negatifnya.<sup>9</sup> Komunikasi antar manusia dapat dilaksanakan dengan beragam alat sebagai dampak dari berkembangnya teknologi. Internet ialah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer melalui sambungan telephon umum maupun pribadi. Menurut Shidarta internet ialah ialah suatu faktor yang paling dibutuhkan oleh setiap orang yaitu sebagai salah satu informasi yang akhir-akhir ini paling sering dipakai untuk menyimpan dan menyebarkan

---

<sup>8</sup> Nila Mayang Sari, dkk, “Pengembangan Media Permainan *Mipon's Daily* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak”, jurnal obsesi, Vol. (2020): 836

<sup>9</sup> Daryanto Setiawan, “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya”, *Simbolika*, Vol.4, No. 1, (2018): 63.

informasi.<sup>10</sup> Ribuan jaringan komputer dihubungkan oleh internet serta beragam informasi dapat diakses melalui internet. Sejalan dengan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan internet sangat penting bagi kehidupan manusia terutama untuk peserta didik dalam dunia pendidikan untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Internet pada masa sekarang dianggap sebagai kebutuhan pokok bagi masyarakat khususnya untuk peserta didik, ketersediaan warung internet serta sekolah-sekolah yang telah menyiapkan fasilitas internet untuk para peserta didik semakin mempermudah kita menemukan internet.

Persentase tingkat penggunaan teknologi semakin pesat dapat dibuktikan dengan hampir semua bidang memanfaatkan internet, termasuk bidang pendidikan. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya ialah dengan menyiapkan media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi peserta didik untuk menerima materi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik dan inovatif untuk dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.<sup>11</sup> Dari beberapa asumsi diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah perangkat pembelajaran yang dipakai sebagai alat untuk penyampaian pesan ataupun materi pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik di kelas. Media pembelajaran ialah salah satu perangkat pembelajaran yang sering dipakai. Kehadiran media pembelajaran dianggap perlu sebab media dapat menyelesaikan persoalan mengenai terbatasnya pengalaman serta bisa menciptakan keselerasan pengamatan, bisa menumbuhkan kemauan serta mebangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, serta logis berkaitan dengan pemahaman mereka serta memberikan pengalaman yang

---

<sup>10</sup> Juli Yanti Harahap, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan", *Jurnal Edukasi*, Vol. 3, No. 2, (2017): 137

<sup>11</sup>Yusfita Yusuf, Dkk, *Call For Book Tema 3 (Media Pembelajaran)*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019),h. 103

menyeluruh dari yang nyata sampai yang abstrak.<sup>12</sup> secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran ialah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Bernuansa ataupun Nuansa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah variasi ataupun perbedaan yang sangat halus ataupun kecil sekali (tentang warna, suara, kualitas dan sebagainya). Lampung ialah salah satu provinsi di Indonesia yang letaknya sangat strategis, yaitu terletak di ujung selatan pulau Sumatera.<sup>13</sup> Dalam hal ini arti nuansa Lampung ialah permainan dengan ada campuran dari adat-adat Lampung seperti: rumah adat, hewan Lampung, senjata tradisional dan sebagainya. Dengan mengembangkan permainan nuansa Lampung sehingga peserta didik dapat mengenal budaya Lampung dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selanjutnya Wina Sanjaya dalam jurnal Nandita Wana Putri dengan judul “Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung” mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering sekali terjadi peserta didik yang kurang berprestasi disebabkan oleh kemampuannya yang kurang akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Menurut Mc Donald dalam Kompri motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sejalan dengan itu menurut Wood wort dalam Wina Sanjaya bahwa suatu motive

---

<sup>12</sup>Nana Hendra Cipta Dan Aan Subhan Pamungkas, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hand Move* Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS”, *Terampil, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 6, No. 1, (2019): 35.

<sup>13</sup> Nandita Wana Putri, “Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung”, *Jurnal Of Linguistics*, Vol. 3, No. 1, (2018), h. 83.



adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan.<sup>14</sup>

Berdasarkan hasil pra penelitian di sekolah MIN 2 Bandar Lampung, MIN 3 Bandar Lampung dan SDN 02 Negeri Baru dengan wali kelas V diperoleh informasi bahwa media yang dipakai oleh Ibu Mastuti, S.Ag. selaku pendidik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung masih memakai media sederhana untuk mengajar seperti patung organ manusia. Di MIN 3 Bandar Lampung dengan ibu Yuyun Nailupar, S.Pd.I diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran di kelas pendidik masih memakai buku cetak sebagai bahan ajar. Akan tetapi media yang dipakai pendidik masih belum optimal karena pada saat penerapannya masih banyak peserta didik yang tidak fokus dan terdapat peserta didik yang tidak memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Di SDN 02 Negeri Baru media yang dipakai oleh ibu Misriwarita, S.Pd. masih memakai buku cetak dan pada saat menjelaskan materi hanya memakai media papan tulis saja. Sehingga dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak peserta didik yang tidak memahami materi yang disampaikan pendidik. Berdasarkan data angket dengan beberapa pertanyaan dari peneliti yang diajukan untuk peserta didik, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, media yang dipakai oleh pendidik kurang menarik sehingga peserta didik menjadi kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik.<sup>15</sup> hal tersebut dapat diketahui dari pernyataan beberapa siswa di MIN 2 Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung. Selain itu juga di SDN 02 Negeri Baru peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena dalam proses pembelajaran pendidik hanya memakai media buku cetak dan papan tulis saja.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Nandita Wana Putri, "Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung", *Jurnal Of Linguistics*, Vol. 3, No. 1, (2018), h. 83.

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan pendidik kelas V SDN 2 Negeri Baru, 30 september 2020

<sup>16</sup> Hasil wawancara dengan pendidik kelas V MIN 2 dan MIN 3 Bandar Lampung, 5 agustus 2021

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti berinovasi untuk menciptakan media yang unik serta menarik sehingganya dapat membantu peserta didik memahami materi dengan baik. Berdasarkan konsep yang akan ditanamkan terdapat beragam model ataupun alat peraga yang dapat di terapkan. Bermain sambil belajar dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang akan diterapkan. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan media berupa permainan, selain motivasi belajar, hasil belajar pun dapat meningkat apabila menggunakan media yang kreatif serta dengan tampilan yang memikat. Permainan ular tangga dianggap sebagai salah satu pilihmedia yang memikat serta inovatif dalam pembelajaran. Banyak anak anak senang bermain ular tangga meskipun sudah ada sejak zaman dahulu namun kehadirannya tetap diperhitungkan hingga saat ini. Alasan ular tangga dapat digunakan sebagai media belajar ialah keberagaman model serta bentuk ular tangga saat ini telah ada serta sudah tersebar luas hingga pada ranah pendidikan. Kelebihan permainan ular tangga yakni bisamenumbuhkan motivasi peserta didik serta permainan ular tangga juga bisa membangunsikap serta keterampilan lewat kerjasama tiap tim.

Peneliti mengembangkan sebuah produk yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang memungkinkan peserta didik memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik tanpa ada rasa bosan ataupun jenuh sehingga hasil belajar peserta didik dapat optimal. Dari hasil wawancara dan angket yang peneliti berikan kepada pendidik dan peserta didik maka peneliti mengembangkan media permaian ular tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung. Penelitian yang relevan ialah (1) Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruroh (2020) berjudul “pengembangan alat permainan edukatif ular tangga matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan”, (2) Tiarawati dan sukardi (2020) berjudul “pengembangan media ular tangga berbantuan *flashcard* terhadap berbantuan menulis deskripsi kelas IV”, dan (3) Mardiki supriadi dan L. Virginayoga Hignasari (2019) berjudul “pengembangan media *virtual reality* pada

muatan pelajaran IPA kelas VI sekolah Dasar” . Dari beberapa penelitian yang relevan belum pernah dipakai pengembangan media permainan ular tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung untuk Sekolah di MIN 2 Bandar Lampung, MIN 3 Bandar Lampung dan SDN 02 Negeri Baru.

Alasan peneliti mengembangkan media permainan ular tangga karena di MIN 2 Bandar Lampung, MIN 3 Bandar Lampung dan SDN 02 Negeri Baru hanya memakai media sederhana bahkan hanya memakai buku cetak dan papan tulis saja. Selain itu di ketiga sekolah tersebut belum pernah memakai media permainan. Sehingga Media permainan ini dapat menjadi media yang meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas dan juga dengan media permainan ular tangga berbasis virtual maka dapat memudahkan peserta didik mengakses media permainan tersebut walaupun guru dan peserta didik berjarak jauh, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu permainan ular tangga ini juga bernuansa lampung yang bertujuan untuk memperkenalkan adat lampung kepada peserta didik dengan gambar-gambar yang memikat.

#### **D. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Kurang menarik serta inovatif nya media pembelajaran yang diterapkan saat pembelajaran .
2. kurangnya motivasi belajar peserta didik karena hanya mengandalkan bahan ajar sebatas buku ajar dari pemerintah
3. Penggunaan media terbatas hanya pada media sederhana saja belum menggunakan yang permainan ular tangga berbasis virtual.

#### **E. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu:

1. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan ialah permainan ular tangga berbasis virtual. Peneliti merancang khusus media permainan ular tangga terfokus pada materi tema 6 organ tubuh manusia dan hewan
2. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan berupa media permainan ular tangga berbasis virtual dengan nuansa adat Lampung.

#### **F. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan Media Permainan Ular Tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung bersumber pada penilaian dari ahli media dan ahli materi?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap Media Permainan Ular Tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan Media Permainan Ular Tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung?

#### **G. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui kelayakan Media Permainan Ular Tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung bersumber pada penilaian dari ahli media dan ahli materi
2. Untuk Mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan ular tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung
3. Untuk Mengetahui keefektifan pengembangan Media Permainan Ular Tangga berbasis virtual bernuansa adat Lampung

## H. Manfaat Pengembangan

### 1. Bagi Pendidik

Pengembangan media berbasis virtual ini dapat dipakai oleh pendidik sebagai alternatif dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah ataupun Sekolah Dasar, sehingga dapat meminimalisir kesulitan belajar serta bisa diperbaiki dengan mengubah peserta didik menjadi lebih aktif dan juga meningkatkan keterampilan peserta didik. Praktis Bagi Peneliti Sebagai sarana dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pengembangan media permainan ular tangga yang dapat menambah pengetahuan mengenai adat-adat Lampung, dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi.

### 2. Bagi Peserta didik

Menumbuhkan motivasi peserta didik saat belajar, sehingga membantu memahami materi terkhusus materi organ tubuh manusia dan hewan. Bagi Guru/Sekolah Sebagai media yang bisa dimanfaatkan dalam melakukan pembelajaran agar peserta didik lebih mudah paham terhadap peningkatan motivasi peserta didik dalam belajar serta dengan adanya media permainan ular tangga berbasis virtual bernuansa Lampung bisa memudahkansaat menyampaikan materi dengan menambah pengetahuan mengenai adat-adat Lampung.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Model Pengembangan

Penelitian ini ialah jenis penelitian dan pengembangan ataupun *Research and Development* (R&D). Menurut Sukmadinata *Research and Development* ialah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada.<sup>1</sup> Model pengembangan ada beberapa jenis, diantaranya yaitu: Model 4D, Model ADDIE, Model Dick & Carey, dan lainnya.

##### 1. Model Pengembangan 4D

Model pengembangan 4D ialah Model pengembangan Perangkat Pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Sammel, dan Melvyn I. Sammel. Model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu (1) *define* (pembatasan), tujuan tahap ini ialah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya (2) *design* (perancangan), tujuan tahap ini ialah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. (3) *develop* (pengembangan), tujuan tahap ini ialah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar dan (4) *disseminate* (penyebaran), pada tahap ini ialah tahap penggunaan perangkat yang sudah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain ataupun oleh guru yang lain.<sup>2</sup>

##### 2. Model Pengembangan ADDIE

ADDIE ini muncul pertama kali pada tahun 1975. ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran oleh

---

<sup>1</sup>Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), h. 8.

<sup>2</sup>Fatrima Santi Syafri, *Pengembangan Modul Pembelajaran Aljabar Elementer Di Program Studi Tadris Matematika IAIN Bengkulu*, (Bengkulu: Zigie Utama, 2018), 23-28

universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat. Mnemonik dari ADDIE ini sendiri ialah *Analysis, design, development, implementation* dan *evauation*. Model ADDIE menurut yong, dkk yaitu proses generic yang secara tradisional dipakai oleh para perancang instruksional dan penegmbang pelatihan yang dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang hasil kegunaannya sebagai unjuk alat dalam tampilan. Sedangkan sezeer, dkk menyatakan bahwa model ADDIE ialah suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa, bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Selain itu Cenamo, abell & Chung memberikan suatu contoh dalam persepektif Behavioristik pada fase ADDIE.<sup>3</sup>

**Tabel 1 Model Pengembangan ADDIE**

| <b>Fase Rancangan Instruksional</b> | <b>Aktifitas Rancangan Objektif</b>   |
|-------------------------------------|---|
| Analisa                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Isi</li> <li>b) Pebelajar dan pembelajar</li> <li>c) Kebutuhan instruksional</li> <li>d) Hasil instruksional</li> </ul>                       |
| Desain                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Tujuan instruksional</li> <li>b) Analisa tugas</li> <li>c) Kriteria penilaian</li> </ul>  |
| Pengembangan                        | Mengembangkan materi instruksional  |
| Implementasi                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Pembelajar menyampaikan, mengarahkan</li> <li>b) Pebelajar menerima, mendapatkan</li> <li>c) Fokus pada pencapaian secara objektif</li> </ul> |

---

<sup>3</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2 teori dan praktek*, (Jawa Timur: lembaga akademik & research institut, 2020), 28-30.

|          |  |
|----------|--|
| Evaluasi | a) Apa yang pebelajar ketahui<br>b) Mengetahui apa dan bagaimana |
|----------|--|

### 3. Model Dick and Carey

Model dick and carey terdiri atas 10 langkah, yaitu<sup>4</sup>:

- 1) mengidentifikasi tujuan instruksional umum, 2) melaksanakan analisa pembelajaran, 3) mengidentifikasi tingkah laku serta karakteristik awal pembelajar, 4) merumuskan tujuan pembelajaran khusus, 5) mengembangkan poin-poin tes pedoman, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan serta menulis bahan pembelajaran, 8) merancang serta melakukan evaluasi formatif, 9) meninjau aktivitas pembelajaran, dan 10) merancang serta melakukan evaluasi sumatif.

## B. Pengembangan Media Pembelajaran

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari keseluruhan hal yang bisa memberi kemudahan pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, sehingga semangat, pola pikir, serta kemampuan memahami materi pembelajaran yang sedang diajarkan ataupun memusatkan fokus siswa kepada materi yang sedang diajarkan dapat meningkat.<sup>5</sup> Brown mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi dalam pembelajaran yang ialah sebuah cara sistematis dari perancangan, penggunaan dan evaluasi dari keseluruhan proses belajar mengajar pada subjek tertentu dengan

<sup>4</sup>Wilfridus Muga dan Bayu Suryono, "pengembangan bahan ajar elektronik berbasis model *problem based learning* dengan memakai model *dick and carey*", *journal of education technology*, Vol. 1, No. 4, (2017): 261-261.

<sup>5</sup>Nurul Hidayah Dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala , 2019), h. 71-72.

mengkombinasikan berbagai sumber daya manusia dan nonmanusia.

Sejalan dengan asumsi di atas, Burden dan Byrd mengartikan media pembelajaran sebagai alat yang menyusun fungsi-fungsi pembelajaran dalam pendidikan terkhusus dalam menghantarkan informasi dari guru ke siswa, yang bisa memberikan fasilitas seta kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.<sup>6</sup> Berdasarkan beberapa asumsi diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat yang dipakai sebagai perantara penyampaian informasi kepada peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

## 2. Macam-macam Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi 5 yaitu:

- a. Media berbasis visual, meliputi: foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, *chart*, dan gabungan dari dua bentuk ataupun lebih
- b. Media berbasis audiovisual, meliputi: film, video serta sebuah gambar yang berbentuk *sound slide*
- c. Media berbasis komputer
- d. Media berbasis *edutainment*, meliputi: video pendidikan
- e. Film animasi<sup>7</sup>

Berdasarkan beberapa jenis media diatas, maka jenis media yang dipakai dalam penelitian ini ialah media berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis computer ialah suatu media pembelajaran yang menyajikan materi dari soal uji kompetensi yang dapat dipakai oleh guru sebagai alat bantu mengajar dan peserta didik sebagai sumber belajar mandiri yang memerlukan computer dalam pengoperasiannya.

---

<sup>6</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 293.

<sup>7</sup>*Ibid*, h. 306-311

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai fungsi yaitu: (1) pesan diperjelas agar tidak bersifat verbalistik (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra (3) memunculkan keinginan belajar, interaksi secara langsung tercipta diantara peserta didik dengan sumber belajar (4) berdasarkan bakat serta kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya siswa diberi kesempatan belajar secara mandiri. (5) memberikan impuls yang sama, menyetarakan pengalaman serta memunculkan kesamaan pemahaman.<sup>8</sup> Sejalan dengan fungsi media pembelajaran diatas, menurut Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa fungsi media dalam pembelajaran yaitu: (1) penyeragaman dalam penyampaian materi (2) lebih jelas serta memikatnya proses pembelajaran (3) Lebih interaktifnya proses pembelajaran (4) Menghemat waktu serta tenaga (5) Kualitas hasil belajar anak dapat ditingkatkan (6) Proses belajar dapat dilaksanakan dimana pun serta kapan pun dengan bantuan media (7) Sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar dapat tumbuh dengan dibantu media (8) guru dituntut agar lebih positif serta produktif.<sup>9</sup>

Dari asumsi diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dipakai dalam proses pembelajaran di kelas, karena dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu perlunya perhatian dari pendidik dalam pemilihan media yang sesuai dengan kondisi dan situasi di kelas.

---

<sup>8</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 305

<sup>9</sup>Nurul Hidayah Dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala , 2019), h. 72.

#### 4. Kriteria Media Pembelajaran

menurut Nana Sudjana kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi : (1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran (2) dukungan terhadap isi bahan pengajaran (3) kemudahan memperoleh media (4) keterampilan guru dalam mengimplementasikan (5) ketersediaan waktu guna menerapkannya (6) disesuaikan dengan tingkatan anak. Sedangkan menurut Arsyad kriteria dalam memilih media yaitu: (1) disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai (2) dapat mendukung materi secara tepat (3) simpel, fleksibel serta awet (4) guru mampu menerapkannya (5) pengelompokkan sasaran serta (6) mutu teknis. dari asumsi di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus memiliki kriteria tertentu, supaya dalam penggunaanya dapat tercapai tujuan dan hasil yang sesuai dengan keinginan.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Ilmawan Mustaqim Dan Nanang Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*", *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 1, No.1, (2017): 42.



### C. Media Pembelajaran Berbasis Virtual

Kata medium ialah bentuk jamak dari kata media. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara ataupun pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Sementara Karwono dan mularsih menyatakan bahwa pembelajaran berasal kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar.<sup>11</sup> Pembelajaran bermakna setiap aktivitas yang direncanakan guna membuat seseorang dapat menguasai kemampuan tertentu. Tujuan pembelajaran ialah upaya mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.

Virtual ialah dunia daring besar-besaran (MMOW) dan lingkungan simulasi berbasis Komputer, dihuni oleh banyak pengguna yang dapat membuat avatar pribadi secara bersamaan dan secara independen menjelajahi dunia maya. Pembelajaran virtual ialah bagian dari *distance learning*. Dunia virtual ialah lingkungan simulasi berbasis internet.<sup>12</sup> Media pembelajaran berbasis online dalam pendidikan ialah suatu jenis media yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan memakai internet. Media pembelajaran online sebagai sebuah alternatif pembelajaran yang berbasis virtual memberikan banyak manfaat terutama terhadap proses pendidikan yang dilaksanakan dengan jarak jauh.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Terampil*, Vol. 4, No. 1, (2017): 36

<sup>12</sup>Amri Tandukmlangi& Carlina Amri, *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), h. 104

<sup>13</sup>Yusfita yusuf, dkk, *call for book Tema 3 (Media Pembelajaran)*, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), h. 103

## D. Media Permainan Ular Tangga

### 1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga ialah permainan papan untuk anak-anak yang dijalankan oleh 2 orang ataupun lebih, berkaitan dengan hal tersebut, putra mengartikan bahwasanya permainan ular tangga ialah permainan yang dijalankan oleh sedikitnya 2 orang siswa, pion dimiliki oleh setiap siswa serta dia memperoleh peluang untuk mengocok dadu, dadu mempunyai nomor satu hingga enam. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga ataupun ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870, tidak ada papan permainan standart dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.<sup>14</sup>

Menurut sudarmika media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Menurut afandi media pembelajaran permainan ular tangga ialah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengganti informasi bagi siswa.

<sup>15</sup>Berdasarkan beberapa asumsi para ahli di atas, maka kesimpulannya bahwa media permainan ular tangga ialah suatu alat bantu berbentuk permainan yang dipakai pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Selain itu juga media permainan ular tangga dapat menumbuhkan sikap kerja sama dalam kelompok.

---

<sup>14</sup> Putri Zudhah Ferryka, "permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar", *jurnal magistra*, Vo. 29, No. 100, (2017): 61-62

<sup>15</sup>Widiana, dkk, "media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA", *journal of education technology*, Vol. 3, No.4, (2019): 316-317

## 2. Media Permainan Tradisional

Asal kata dari permainan tradisional ialah permainan dan tradisional. Permainan berarti sesuatu ataupun barang yang dipakai untuk bermain sedangkan tradisional yaitu perilaku, cara berpikir dan berbuat sesuatu yang selalu berpedoman pada norma dan adat istiadat yang ada secara turun menurun. Permainan tradisional memiliki poin penting bagi generasi penerus dengan tujuan menciptakan kreasi, berangan-angan, serta media untuk berlatih hidup bermasyarakat. Sejak jaman dahulu dan telah turun-temurun kita telah mengenal permainan tradisional. Ciri khas dari permainan tradisional menggunakan alat yang murah, mudah ditemukan, simpel serta tidak memanfaatkan peralatan berbasis teknologi. Pada masa sekarang permainan tradisional terkadang mulai dilupakan sebab anak-anak beralih ke permainan modern yang memakai perangkat teknologi seperti *video games* dan *games online*.

Anak-anak amat menyukai aktivitas bermain. Guru harus mampu memilih strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa.<sup>16</sup> Dapat disimpulkan bahwasanya dalam belajar pun kita amat perlu memperhatikan kesempatan anak untuk bermain, beraktivitas, mengeksplor potensi anak sebab anak akan makin berpengalaman apabila diberi kesempatan melaksanakan pembelajaran sambil bermain. Secara prinsipnya perkembangan anak akan maksimal apabila anak terus menerus melaksanakan aktivitas pergerakan.

## 3. Komponen Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual

Komponen dari permainan ular tangga ialah:

### a. Papan Permainan

Desain papan permainan berbentuk ular yang dikombinasikan dengan warna kuning cerah sejumlah 100 kotak. Setiap kotak memiliki nomor dimana ketika

---

<sup>16</sup>Himmatul Ulya, "Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika", *seminar nasional pendidikan*, (2017): 373-374

pion berada pada nomer tertentu, pemain harus membuka pertanyaan yang ada dalam aplikasi tersebut diantaranya soal pengetahuan dan soal bonus. Ketika pemain mendapatkan kotak yang berisi tangga maka naik sesuai perintah.

b. Pion

Posisi pemain ditunjukkan dengan adanya pion. Pion berbentuk seperti adat Lampung.

c. Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan tiap-tiap sisi mempunyai mata dadu 1-6. Setiap pemain akan melaksanakan sekali pengundian, namun ketika mata dadu 6 yang diperoleh maka pemain boleh melaksanakan pengundian dadu sekali lagi lalu menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang didapatkan.

#### **4. Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Virtual**

Permainan ular tangga berbasis virtual mempunyai perbedaan aturan permainan dengan permainan ular tangga tradisional, perbedaan tersebut diantaranya:

- a. Permainan ular tangga tidak dijalankan bersama-sama.
- b. Untuk memulai permainan pertama, pemain membuka menu dan memilih permainan. Selanjutnya pemain mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, dilanjutkan pemain kedua. Kesempatan mengundi dadu dua kali apabila pemain mendapatkan mata dadu 6.
- c. Kesempatan mengundi dadu diberikan sebelum pemain menjalankan pion ke kotak sesuai mata dadu yang didapatkan.
- d. Soal dibuka serta pemain harus menjawab ketika ada pion menepati tempat yang terdapat soal.
- e. Pemain berhak maju ataupun naik apabila pion berhenti di

kotak yang berisi tangga.

- f. Pemain berikutnya ikut serta aturan seperti pemain pertama ketika pemain pertama telah menyelesaikan soal.
- g. Barang siap tercepat sampai kotak finish akan ditetapkan menjadi pemenang.

## **E. Nuansa Lampung**

Bernuansa ataupun Nuansa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah variasi ataupun perbedaan yang sangat halus ataupun kecil sekali (tentang warna, suara, kualitas dan sebagainya). Lampung ialah salah satu provinsi di Indonesia yang letaknya sangat strategis, yaitu terletak di ujung selatan pulau Sumatera.<sup>17</sup> Ada banyak macam budaya yang dimiliki oleh Lampung yaitu, makanan, rumah adat, kerajinan tangan, transportasi, dan lain-lain. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan permainan ular tangga yang bernuansa Lampung, artinya dalam permainan ular tangga tersebut peserta didik dapat bermain dengan keadaan ataupun suasana adat Lampung dalam bentuk tampilan gambar yang dibuat di papan permainan ular tangga.

## **F. Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian Motivasi**

Wina Sanjaya mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering sekali terjadi peserta didik yang kurang berprestasi disebabkan oleh kemampuannya yang kurang akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Menurut Mc Donald dalam Kompri motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sejalan dengan itu menurut Wood

---

<sup>17</sup>Nandita Wana Putri, "Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung", *Jurnal Of Linguistics*, Vol. 3, No. 1, (2018), h. 83.

wort dalam wina Sanjaya bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan.<sup>18</sup> Vroom menyatakan bahwa motivasi mengacu pada proses memengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam bentuk kegiatan yang dikehendaki.

John P. Campbell dan kawan-kawan menambahkan perincian dalam definisi tersebut dengan mengemukakan bahwa motivasi mencakup arah atau tujuan tingkah laku, kekuatan respon dan kegigihan tingkah laku. Di samping itu, istilah dalam motivasi mencakup sejumlah konsep, seperti dorongan (*drive*), kebutuhan (*need*), rangsangan (*incentive*), ganjaran (*rewards*), penguatan, ketetapan tujuan, harapan dan sebagainya.<sup>19</sup> Dari beberapa pendapat yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. motivasi belajar adalah perilaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk berperilaku terhadap proses belajar yang dialaminya. Selain itu juga, Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

## 2. Sumber Motivasi Peserta didik

Teori motivasi yang lazim digunakan untuk menjelaskan sumber motivasi peserta didik digolongkan menjadi 2 yaitu:

- a. Motivasi intrinsik (rangsangan dari dalam diri peserta didik)

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif untuk berfungsi tanpa adanya rangsangan dari luar karena dalam diri setiap peserta didik terdapat

---

<sup>18</sup> Amna Emda, “kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran”, *Lantanida Journal*, Vol. 5, No. 2, (2017), h. 175

<sup>19</sup> Donni Juni Priansa, *pengembangan Strategi & Model pembelajaran*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2019), 110-111



dorongan untuk melakukan sesuatu. Oleh sebab itu, motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang mendorong dimulainya aktivitas dan diteruskan berdasarkan dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya. Faktor individual yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu antara lain ialah, minat, sikap positif dan kebutuhan.

b. Motivasi ekstrinsik (rangsangan dari luar peserta didik)

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang aktivitasnya dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak berkaitan dengan dirinya. Motivasi ekstrinsik ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar peserta didik baik ajakan, suruhan, maupun paksaan dari orang lain.

### 3. Fungsi dan Karakteristik Motivasi Peserta Didik

Setiap aktivitas yang dilaksanakan oleh peserta didik tidak terlepas dari adanya faktor motivasi, karena motivasi berkaitan erat dengan tujuan. Ada empat fungsi motivasi bagi peserta didik yaitu : 1) mendorong berbuat, motivasi mendorong peserta didik untuk berbuat artinya, motivasi merupakan penggerak atau motor yang melepaskan energi peserta didik, 2) menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai oleh peserta didik, 3) menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan berbagai perbuatan yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan, 4) pendorong usaha dan pencapaian prestasi, motivasi merupakan pemicu bagi pencapaian prestasi peserta didik.

Ada 3 macam karakteristik dasar dari motivasi yang berkenaan dengan peserta didik, yaitu<sup>20</sup> 1) usaha (*effort*), merupakan kekuatan perilaku peserta didik atau seberapa besar

---

<sup>20</sup> Donni Juni Priansa, *pengembangan Strategi & Model pembelajaran*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2019), 111-114

upaya yang dikeluarkan oleh peserta didik dalam melaksanakan tugasnya, 2) Ketekunan (*persistence*), yaitu ketekunan peserta didik dalam menjalankan tugasnya, dan 3) arah (*direction*), yaitu yang mengarahkan pada kualitas belajar peserta didik dalam perilaku belajarnya.

## G. Pembelajaran Tematik

### 1. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran ialah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Tematik ialah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi memakai tema untuk menyatukannya. Menurut Poerwadarminta pembelajaran tematik ialah pembelajaran terpadu yang memakai tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Penerapan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik.<sup>21</sup>

Menurut Joyce dan weil, model pembelajaran ialah suatu rencana ataupun pola yang dapat dipakai untuk membangun kurikulum, untuk merancang bahan pembelajaran yang diperlukan serta untuk memandu pembelajaran di dalam kelas ataupun pada situasi pembelajaran yang lain.<sup>22</sup> Menurut Poerwadarminta yang dimaksud dengan pembelajaran tematik ialah ialah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat

---

<sup>21</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 6-7.

<sup>22</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, *model-model pembelajaran bahasa indonesia di SD?MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), 17

memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.<sup>23</sup> Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik ialah penggabungan dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang disebut dengan tema.

## 2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Memadukan beragam pelajaran SD/MI secara bersamaan merupakan ciri khas dari fungsi pembelajaran tematik. Sedangkan tujuan pembelajaran ialah memudahkan peserta didik dalam menafsirkan serta mempelajari secara mendalam konsep materi yang terkait dalam satu tema serta bisa memicu motivasi belajar. Badan pengembangan sumber daya manusia pendidikan dan kebudayaan (BPSDMPK) dan Penjaminan Mutu Pendidikan (PMP) kementerian pendidikan dan kebudayaan menyatakan bahwa tujuan pembelajaran tematik sebagai berikut: a) perhatian terfokus pada satu tema ataupun topik tertentu, b) pada tema yang sama diberi kesempatan belajar serta kompetensi dapat berkembang optimal c) Lebih mendetail serta bermakna nya pemahaman terhadap materi pembelajaran d) guru dapat menghemat waktu, e) lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, f) budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.<sup>24</sup>

## H. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruroh (2020) berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan”, permainan ini dibuat dengan tujuan agar kemampuan

---

<sup>23</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, “*Pembelajaran Tematik SD/MI*”, (Yogyakarta: Samudra biru, 2019), 6

<sup>24</sup> *ibid*, h. 8-13

berhitung peserta didik dapat meningkat melalui aktivitas bermain. Metode yang akan di pakai dalam permainan ini ialah metode deskriptif sedangkan pendekatan yang dipakai ialah pendekatan kualiatatif. Hasil penelitian yaitu 1) kemampuan menghitung anak dapat ditingkatkan dengan kehadiran produk ular tangga matematika, 2) kualitas produk termasuk sesuai guna di implementasikan saat pembelajaran, 3) tujuan pembelajaran dapat tercapai akibat kehadiran produk, 4) motivasi belajar anak meningkat sebab produk dianggap membuat belajar menjad menyenangkan.<sup>25</sup> Dalam penelitian ini mempunyai persamaan berupa variable yaitu *pengembangan alat permainan edukatif ular tangga*”.

2. Tiarawati dan Sukardi (2020) berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *Flashcard* Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan, menguji kelayakan serta menguji keefektifan media ular tangga berbantuan *flashcard* terhadap keterampilan menulis deskripsi. Jenis penelitian ini ialah *Research and Development*. Siswa kelas IV SDN Mangkang Kulon 02 dengan jumlah sampel sebanyak 34 siswa menjadi subjek penelitian. observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Diterapkan sebagai teknik pengumpulan data, Teknik analisis data uji normalitas, uji-t, dan n-gain. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga berbantuan *flashcard* dapat dipakai dalam pembelajaran berdasarkan persentase ahli media dan ahli materi berurutan sebesar 94% dan 97% dengan kategori sangat layak.<sup>26</sup> Dalam penelitian ini memiliki persamaan berupa jenis penelitian serta teknik pengumpulan datanya.

---

<sup>25</sup> Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruroh, “Pengembangan Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan”, *jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3, No. 01, (2020).

<sup>26</sup> Tiarawati dan Sukardi, “Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *flashcard* terhadap kemampuan menulis deskripsi kelas IV”, *joyful Learning Journal*, Vol. 9, No. 01, (2020).

3. Septiana Eka Mufliha, Khusnul Khatimah, Elvy Ulfiatul Masrurah dan Antuni Wilyarsi (2019) berjudul “Penanaman Karakter Jujur Melalui Media Ular Tangga Karakter Anak Usia Pendidikan Dasar”, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dari media Ular Tangga Karakter terhadap penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar. Penelitian ini memakai metode *embedded experimental model* melalui analisis kualitatif dan kuantitatif. Jumlah responden sebanyak 37 peserta didik. Instrumen pengumpulan data berupa angket dan lembar observasi. Teknik analisis data yang dipakai yaitu uji *paired t-test* dan nilai *n-gain*. Hasil penelitian nilai *n-gain* sebesar 45.94%, kategori sedang sebesar 0%, kategori rendah sebesar 27.03% dan kategori tetap sebesar 27.03%. oleh karena itu media ular tangga karakter dapat dinyatakan efektif sebagai media penanaman karakter jujur pada anak usia pendidikan dasar.<sup>27</sup> Dalam penelitian ini mempunyai persamaan yaitu instrumen pengumpulan data yang dipakai serta variabelnya yaitu media ular tangga.
4. Moch Chabib, Ery Tri Djatmika dan Dedi Kuswandi (2017) berjudul “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD”, Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga untuk mengatasi masalah tentang menurunnya motivasi dan keefektifan siswa di kelas. teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi dan wawancara. Model penelitian yang digunakan adalah Model Dick and Carey. Hasil penelitian ini adalah pengembangan media permainan ular tangga menggunakan model dick and carey dengan 10 tahapan sangat efektif dilakukan. Keefektifan ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa pada saat *post-test*. Rata-rata siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sebesar 75 yang kemudian dilakukan uji-t untuk

---

<sup>27</sup> Septiana Eka Mufliha dan Khusnul Khatimah, “Penanaman Karakter Jujur Melalui Media Ular Tangga Karakter Pada Anak Usia Pendidikan Dasar”, *konferensi pendidikan nasional*, Vol. 1, No. 1, (2019).

mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa<sup>27</sup> Dalam penelitian ini mempunyai persamaan berupa teknik pengumpulan data dan variabel yaitu media permainan ular tangga.

5. Mardiki Supriadi dan L. Virginayoga Hignasari (2019) berjudul “Pengembangan Media *Virtual Reality* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar” penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada muatan pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini ialah penelitian pengembangan dengan model penembangan 4D dari Thiagarajan yang telah dimodifikasi. Model pengembangan ini terdiri atas tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *develop* (pengembangan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *virtual reality* sangat layak untuk dipakai di kelas VI sekolah dasar pada muatan pelajaran IPA dengan merujuk pada hasil validasi para ahli. Hasil validasi ahli media 85%, hasil validasi ahli materi 82% dan hasil validasi oleh ahli penerapan lapangan yakni 89%.<sup>28</sup> Dalam penelitian ini mempunyai persamaan berupa variabel media virtual ataupun media berbasis virtual.

## I. Kerangka Berfikir

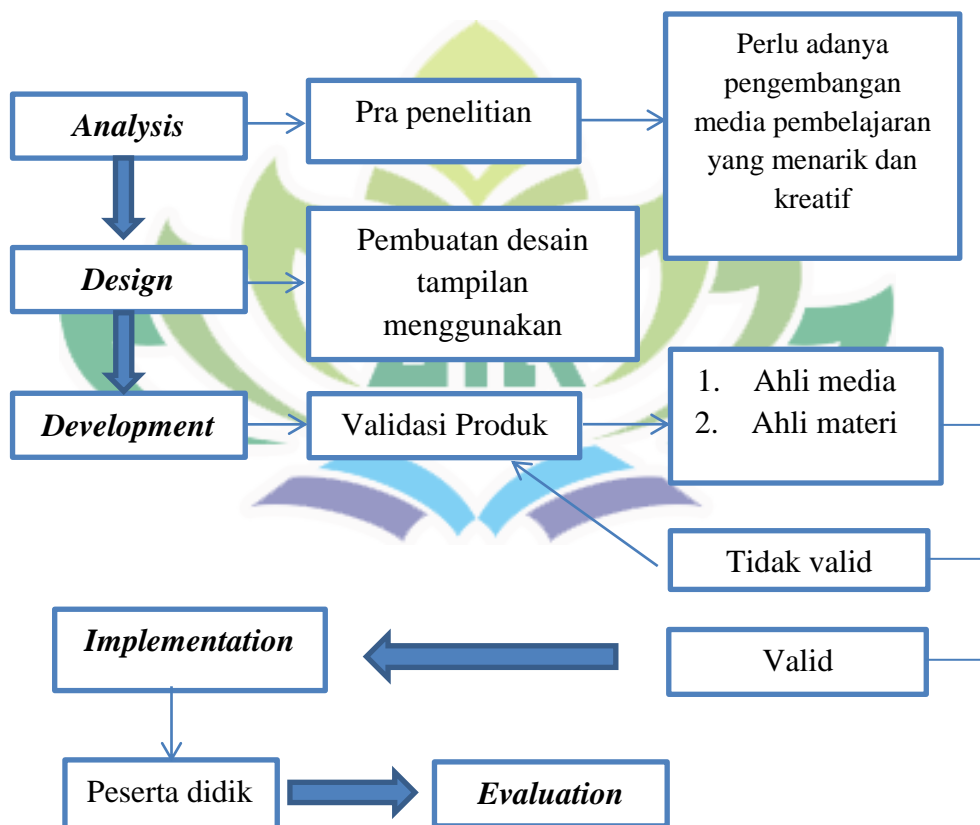
Uma Sekarang dalam bukunya *Business Reseach* (1992) mengemukakan bahwa, kerangka berfikirialah model konseptual tentang bagaimana teori berkaitan dengan beragam faktor yang sudah diidentifikasi sebagai masalah yang utama. Hubungan antar variabel akan dibahas secara mendetail dalam kerangka berfikir. Hubungan antara variable independenserta dependen perlu dijabarkan secara teori. Keterkaitanantar variable itu, lalu disusun dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh sebab itu pada setiap penyusunan paradikma penelitian harus berlandaskan

---

<sup>27</sup> Moch Chabib, dkk, “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD”, *jurnal pendidikan*, Vol. 2, No. 7, (2017).

<sup>28</sup> Mardiki Supriadi dan L. Virginayoga Hignasari, “Pengembangan Media Virtual Reality Pada Muatan pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar”, *jurnal Teknologi Pendiidkan*, Vol. 21, No. 3, (2019).

pada kerangka berfikir. Apabila ada dua ataupun lebih variabel maka akan dikemukakan kerangka berfikir. Sebagai dasar berargumen dalam merancang kerangka pemikiran demi terciptanya hipotesis peneliti wajib mempunyai penguasaan teori-teori ilmiah. Objek permasalahan penjelasan sementara tercantum dalam kerangka pemikiran.<sup>29</sup> Sesama peneliti dapat merasa yakin dengan kerangka fikir yang kita buat apabila bersifat masuk akal serta dapat menyusun sebuah dugaan sementara. Jadi kerangka berfikir ialah sintesa antar hubungan antar variable yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan.<sup>30</sup>



**Gambar 1 Kerangka Berfikir**

<sup>29</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: Alfabeta, 2018): 91-92.

<sup>30</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: Alfabeta, 2017): 92.



## J. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan ialah media pembelajaran yang berupa media permainan ular tangga berbasis virtual yang disesuaikan dengan bahan ajar yang terdapat dalam pembelajaran kelas V tema 6 subtema 2 yang penulis kembangkan dengan menambahkan nuansa Lampung. beberapa uraian mengenai spesifikasi produk diantaranya:

1. Media permainan ular tangga dikembangkan sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang berupa media berbasis virtual yang dikembangkan dengan nuansa Adat Lampung yang dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajarmengajar.
2. Permainan ular tangga terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan, dadu, pion, dan soal.
3. Desain berbentuk seperti ular yang digabungkan dengan warnakuningcerah dan juga terdapat gambar adat-adat lampung di bagian *background* permainan dan di bagian *start* dan *finish* yang memberikan nuansa lampung. Selain itu juga, Terdapat beberapa kolom yang berisi soal ataupun pertanyaan. Serta dilengkapi dengan gambar tangga menunjukkan naik kekolom yang dituju.
4. Dadu dipakai dalam permainan ular tangga sebagai alat untuk menjalankan pion menuju pada kotak ataupun kolom dalam papan permainan ular tangga.
5. Permainan ular tangga dilengkapi dengan menu antara lain : permainan, materi dan profil.
6. Pengembangan media permainan berbasis virtual di fokuskan pada materi organ manusia dan hewan serta gambar adat-adat Lampung pada papan permainan ular tangga yang memunculkan nuansa Lampung sebagai penambah nilai estetik dan penambah pengetahuan peserta didik tentang adat lampung.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ali Mudlofir dan evi fatimatur Rusdiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2017.
- Amri Tanduklangi & Carlina Amri. *Manajemen Sumber Daya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer*. Yogyakarta: Budi Utama. 2019. *E-book*.
- Daroni, Ahmad Islahud. "Tafsir Ayat Pendidikan Dalam Q.S. Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab". (Skripsi, Lampung: UIN Raden Intang Lampung, 2018).
- Defina. "Model Penelitian Dan Pengembangan Materi Ajar BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing)". *Indonesian Language Education And Literature*. Vol. 4. No. 1. (2018). <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/article/view/3012>
- Donni Juni Priansa. *pengembangan Strategi & Model pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia. 2019
- Dian Kurniawan dan Sinta Verawati Dewi. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media *ScreenCast-O-Matic* Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan". *Jurnal Siliwangi*. Vol. 3. No. 1. (2017). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jspendidikan/article/view/193>.
- Emda, Amna. "kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran". *Lantanida Journal*. Vol. 5. No. 2. (2017).
- Esti Ismawati Dan Faraz Umayu. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta.: Penerbit Ombak. 2017.
- Ferryka, Putri Zudhah, "permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar", *jurnal magistra*, Vo. 29, No. 100, (2017). <https://osf.io/preprints/inarxiv/8bwg3/download>

- Fitriana, Nur Syifa. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik”. Skripsi, Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Hamzah B. Uno, Dkk. *Pengembangan Kurikulum Rekayasa Pedagogik Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2018.
- Harahap, Juli Yanti. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan”, *Jurnal Edukasi*, Vol. 3. No. 2. (2017). <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/3091>
- Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017.
- Ilmawan Mustaqim Dan Nanang Kurniawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*”. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 1. No.1. (2017). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267>
- Lazwardi, Dedi. “Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan Tujuan Pendidikan” *Jurnal Kependidikan Islam*. Vol. 7. No. 1. (2017). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/1112>.
- Mardiki Supriadi dan L. Virginayoga Hignasari, “Pengembangan Media Virtual Reality Pada Muatan pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar”. *jurnal Teknologi Pendiidkan*. Vol. 21. No. 3. (2019). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/13025/8226>
- Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru. 2019
- Moch Chabib, dkk. “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD”. *jurnal pendidikan*. Vol. 2. No. 7.

(2017).<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9634>.

Nafi'ah, Siti Anisatun. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD?MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2018.

Nana Hendra Cipta Dan Aan Subhan Pamungkas. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hand Move* Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS". *Terampil, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 6. No. 1. (2019) <http://103.88.229.8/index.php/terampil/article/view/4100>.

Nandita Wana Putri. "Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung". *Jurnal Of Linguistics*. Vol. 3. No. 1. (2018). <https://jurnal.uns.ac.id/pjl/article/view/16550>.

Nurul Hidayah Dan Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala. 2019.

Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva. "pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Terampil*. Vol. 4. No. 1. (2017). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>

Nurul Hidayah, dkk. "pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) Matematika dengan pendekatan Saintifik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung". *Prosiding*. Vol. 1. No. 1. (2017).. <https://proceedings.radenintan.ac.id/index.php/pspm/article/view/44>

Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruroh. "Pengembangan Alat Peraga Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan". *jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 3. No. 01. (2020). <https://pemas.unisla.ac.id/index.php/JAB/article/view/42>

- Pradilasari, Lia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol. 07. No. 01. (2019), <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/13293>
- Saputro,Budiyono. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2017. *E-book*.
- Septiana Eka Mufliha dan Khusnul Khatimah. "Penanaman Karakter Jujur Melalui Media Ular Tangga Karakter Pada Anak Usia Pendidikan Dasar". *konferensi pendidikan nasional*. Vol. 1. No. 1. (2019). [https://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/910](https://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/910)
- Setiawan, Daryanto. "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya". *Simbolika*. Vol.4. No. 1. (2018). <http://www.ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika/article/view/1474>
- Setyadi, Danang. "Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika".*Satya Widya*. Vol. 33. No. 2. 2017. <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/1371>
- Slamet, St. Y. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah Dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press. 2017.
- Sugiyono. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Bandung: Alfabeta. 2017
- Sugiyono. "*Metode Penelitian Pendidikan*". Bandung: Alfabeta. 2018
- Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2019.
- Susan Vatricia, Syafdi Maizora dan M. Fachrudin. S. "pengembangan aplikasi komputer sebagai media pembelajaran matematika menggunakan metode penemuan terbimbing pada materi lingkaran kelas VIII. *jurnal penelitian pembelajaran*

- matematika sekolah*. Vol. 1. No. 1. (2017): 37.  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/JPPMS/article/view/2263>
- Syafri, Fatrima Santi. *pengembangan modul pembelajaran aljabar elementer di program studi tadris matematika IAIN Bengkulu*. Bengkulu: Zigie Utama. 2018. *E-book*.
- Tiarawati dan Sukardi. "Pengembangan Media Ular Tangga Berbantuan *flashcard* terhadap kemampuan menulis deskripsi kelas IV". *joyful Learning Journal*. Vol. 9. No. 01. (2020).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/41522>
- Uci Sanusi dan Rudi Ahmad Suryadi. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Budi Utama. 2018. *E-book*.
- Ulya, Himmatul. "Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika". *Seminar Nasional Pendidikan*. (2017).  
<https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/967b29a8033b7621321b15c78166e74a.pdf>
- Widiana, Dkk. "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA". *Journal Of Education Technology*. Vol. 3. No. 4. (2019).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/22556>
- Widya, Adi. "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 4. No. 1. (2019). [Http://Ejournal.lhdn.Ac.Id/Index.Php/AW](http://Ejournal.lhdn.Ac.Id/Index.Php/AW).
- Wilfridus Muga Dan Bayu Suryono. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Model *Dick And Carey*". *Journal Of Education Technology*. Vol. 1. No. 4. (2017)..  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/12863>
- Yudi Hari Rayanto Dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek*. Jawa Timur: Lembaga Akademik & Research Institut. 2020. *E-book*.

YusfitaYusuf, Dkk. *Call For Book Tema3 (Media Pembelajaran)*.  
Surabaya: Jakad Media Publishing. 2019.*E-book*.

